SOLUCIONES COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS2 Nº43

Play Manía



Moto GP 4

Circuitos • Consejos • Desafíos • Extras

Todos los pilotos, todos los circuitos y las tres categorías del Mundial de Motociclismo. Esto y mucho más es lo que nos ofrece *Moto GP 4*, el mayor reto al que los aficionados a este deporte se han enfrentado jamás en una consola. Pero tranquilo, no estás solo: en esta guía vamos a contarte todo lo que necesitas para ser campeón del mundo.

00 INTRODUCCIÓN

Moto GP 4 tiene un completísimo modo Entrenamiento en el que aprenderás desde las técnicas básicas de conducción a cómo trazar cada curva. Por ello, hemos centrado la guía en los contenidos más prácticos para dominar el juego: los consejos en los que no profundiza el modo Entrenamiento, toda la información de los circuitos y ayuda para superar todas las pruebas del Modo Desafío. El complemento perfecto para *Moto GP 4*.

01 ASPECTOS GENERALES





ADELANTAMIENTOS

Además de en las rectas, si nuestra moto tiene más velocidad punta que la del rival la mejor manera de adelantar es apurando la frenada en las curvas **1**, adelantar al rival trazando por el interior y, una vez le tenemos superado, tomar la trazada buena y acelerar.

LAS DIFERENTES CATEGORÍAS

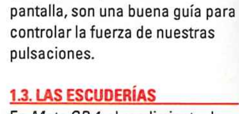
Moto GP 4 es el primer juego de la saga en el que competimos con motos de 125 cc **2**, 250 cc y motos de Moto GP **3**.

Si jugamos **sin el modo Simulación activado**, notaremos que, cuanto mayor es la cilindrada de la máquina, mayor es su velocidad punta y más rápidamente acelera, pero también que es más pesada en los giros y que necesita una mayor distancia para frenar.

Pero la diferencia será aún mayor si jugamos con el **modo Simulación activado**. Las motos de mayor cilindrada serán más difíciles de dominar por su tendencia a desestabilizarse si frenamos o aceleramos bruscamente. Es muy importante usar con cuidado los botones analógicos de la consola (que detectan la intensidad de nuestra pulsación), para ir frenando o acelerando de forma gradual. Las barras de aceleración y freno, en la parte inferior de la pantalla, son una buena guía para controlar la fuerza de nuestras pulsaciones.

1.3. LAS ESCUDERÍAS

En *Moto GP 4*, el rendimiento de las motos de las diferentes escuderías es relevante. Por ello, antes de elegir, fíjate en el gráfico **4** que mide el manejo, la velocidad máxima, la aceleración y la frenada de cada moto.





MECÁNICA: CONFIGURACIÓN DE LA MOTO

En *Moto GP 4*, podemos modificar cuatro variables mecánicas **5** que incidirán en su rendimiento, además de permitirnos activar o desactivar dos tipos de ayudas:

• **Transmisión 6**: elegimos entre que la moto acelere más deprisa o alcance mayor velocidad punta. La velocidad punta es ideal en los circuitos con largas rectas, mientras que en los circuitos con muchos virajes es más conveniente una buena aceleración, que te permitirá adelantar en las curvas.

• **Cambio de marchas:** con el cambio manual nosotros elegimos la marcha adecuada con los botones **L1** y **R1**. Con el cambio automático, la marcha sube o baja automáticamente cuando cuando aceleramos o frenamos. El cambio manual te garantiza una experiencia más realista, pero también te exige un conocimiento casi perfecto de los trazados.

• **Manejo 7**: con esta variable elegimos entre que nuestra moto gire con más rapidez pero sea más inestable, o si queremos que sea más difícil caer, aunque gire más despacio. Si juegas con el modo de pilotaje Normal es mejor que apuestes por una mayor rapidez en los giros. En el modo Simulación te irá mejor con una mayor estabilidad, pero según te acostumbres al pilotaje es conveniente que también te inclines por mayor rapidez en los giros.

• **Aceleración:** al mover esta variable modificamos la respuesta de salida del motor. Si la subimos, nuestra moto acelerará más deprisa, pero será más inestable.



• **Frenos:** ajusta la distancia de frenada de nuestra moto. Un valor más elevado hace que la máquina frene en menos espacio, pero de nuevo la hace más inestable.

• **Ayuda de Frenos 8**: si la activamos, la moto frenará automáticamente al acercarse a una curva. Es una opción recomendable sólo para los más inexpertos, ya que la consola maneja por nosotros el aspecto más importante del pilotaje, restándole mucha emoción a las carreras.







ASÍ SE TOMAN LAS CURVAS



1. FUERA-DENTRO-FUERA:
Aunque te la explican en el juego, esta técnica básica es tan importante que la plasmamos aquí también. Se aplica en muchas curvas, aunque en casos especiales como las chicanes o las curvas muy próximas, debemos olvidarla. Como indica el gráfico, consiste en afrontar la curva por el exterior de la misma, trazarla por el interior y salir de nuevo por el exterior.

2. CURVAS PRÓXIMAS
La técnica fuera-dentro-fuera puede dejar de ser efectiva cuando, tras salir de una curva, hay otra curva cercana en sentido contrario. En casos como éste tenemos que salir de la primera curva por el interior para poder afrontar la siguiente por el exterior.

02 LOS CIRCUITOS

Hemos analizado los 19 circuitos del juego , dibujando una línea de trazada óptima correspondiente a las motos de 250 cc, ya que se encuentran en un punto intermedio de potencia. Si corres con motos de Moto GP o 125 cc., la trazada se mantiene, pero ten en cuenta que con las Moto GP las frenadas han ser mayores y, con la de 125, menores.

02.1 PHAKISA (SUDÁFRICA)

Marcado por sus rectas con ligerísimas ondulaciones y por sus curvas abiertas que podemos tomar a altas velocidades. **En la configuración** de tu moto debe primar la **velocidad punta**. Sube también la variable **Aceleración**, aunque pierdas algo de estabilidad.



PUNTO 1:
Tras la recta vamos lanzados, por lo que es necesario frenar con antelación para no salirnos y después acelerar con fuerza.



PUNTO 2:
Si hemos frenado correctamente en la curva anterior, ésta podremos trazarla a toda velocidad y salir a la recta lanzados.

PUNTO 3:
Entra en esta curva compuesta girando. Frena con firmeza durante la primera parte de la curva, decelera un instante y espera a superar la curva para acelerar.

02.2 JEREZ (ESPAÑA)

Un circuito que combina a partes iguales rectas y virajes, lo que significa que lo más efectivo es una **configuración equilibrada** de la moto. Tiene dos horquillas muy cerradas que te obligarán a frenar con mucha antelación.



PUNTO 1:
En la curva tras la recta de meta debes decelerar con antelación y después frenar con fuerza si no quieres salirte.



PUNTO 2:
Aunque tengas que frenar ligeramente al entrar en cada una de estas dos curvas, puedes enlazarlas con un solo giro.





PUNTO 3:
Para superar la gran horquilla final, frena con mucha antelación en la recta y sigue frenando durante la primera parte de la trazada.

02.3 LE MANS (FRANCIA)

Este circuito tiene largos trazados de rectas en los que se alcanzan grandes velocidades, pero también horquillas y chicanes que exigen bruscas frenadas. Sube la **velocidad punta** y la **capacidad de freno** de tu moto.

PUNTO 1: Para superar la pequeña "V" que hace el recorrido, frena con mucha firmeza y traza una línea lo más recta que puedas, tocando los interiores de las curvas que la componen.

PUNTO 2: De todo el circuito, es la horquilla en la que debes frenar con más antelación. Estate atento.

PUNTO 3: Una chicane menos fiera de lo que la pintan, si frenas es seco con antelación y hasta justo antes de la primera curva, podrás pasar el resto acelerando.

02.4 MUGELLO (ITALIA)

Un circuito que premia la conducción agresiva, con bastantes curvas que podemos tomar a gran velocidad. La **configuración estándar** de la moto es bastante adecuada, pero unos retoques para aumentar la **velocidad punta** pueden dar buenos resultados.

PUNTO 1: Una primera chicane en la que debemos frenar en la primera curva, acelerar hasta la segunda y decelerar para tomarla. Es el mismo método que podemos aplicar en la siguiente chicane.

PUNTO 2: Entrando por el exterior y trazando por el interior, podemos superar esta curva sólo decelerando.

PUNTO 3: En la larga curva que precede a la recta final, manten la frenada durante la entrada por el exterior y la mitad del trazado por el interior. Después, ve controlando la velocidad para salir por el exterior.

02.5 CATALUNYA (ESPAÑA)

Un clásico en los juegos de velocidad que seguro que conoces muy bien. Se trata de un trazado muy equilibrado, pero con algunos puntos de frenada muy fuertes. Una buena **aceleración** te ayudará mucho.



PUNTO 1:
La primera curva exige una fuerte frenada, y que después vayas controlando la velocidad. La siguiente curva puedes tomarla acelerando.



PUNTO 2:
La frenada más larga del circuito, pero podrás salir de la curva acelerando.




PUNTO 3:
Una curva que puedes tomar sólo decelerando para afrontar la meta a toda velocidad.



02.6 ASSEN (HOLANDA)

El circuito más largo del juego se caracteriza por rápidos cambios de dirección, así que la **velocidad en el giro** es importante, igual que la **velocidad punta**.



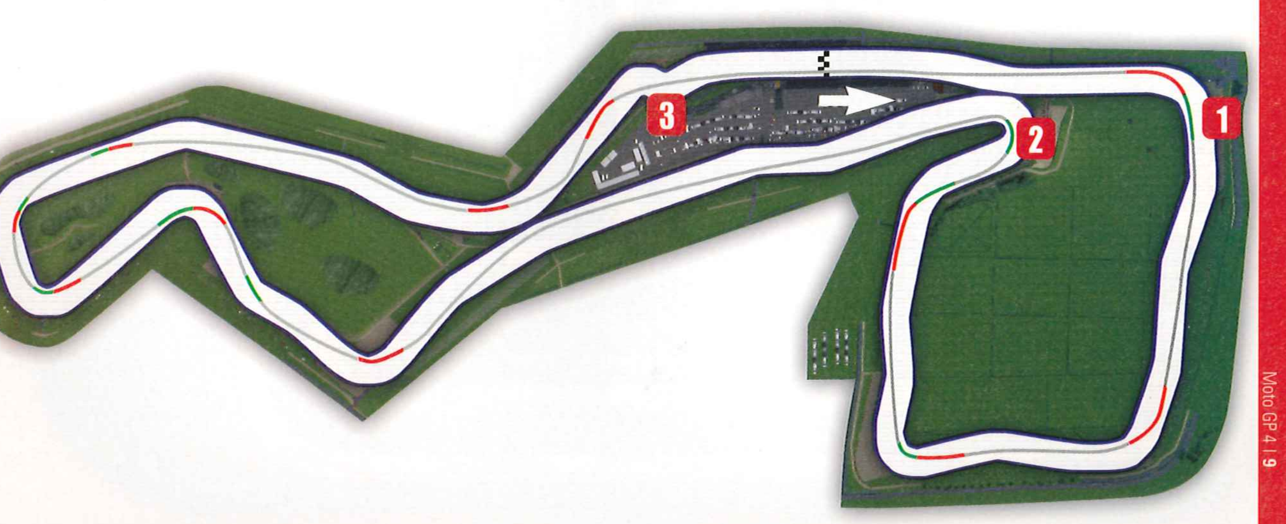
PUNTO 1:
Frena con firmeza para superar la primera curva, y no aceleres hasta haber salido de ella.



PUNTO 2:
Controla la velocidad acelerando y frenando para superar esta horquilla t an cerrada.



PUNTO 3:
Frena al comienzo de esta "minichicane" y trázala recta.



02.7 NELSON PIQUET (BRASIL)

A pesar de tener numerosos puntos de frenada, Nelson Piquet es un circuito rápido gracias a sus amplias curvas. Configura tu moto con una **buena frenada**.

PUNTO 1:
Una frenada firme te permitirá acelerar desde la mitad de la curva.

PUNTO 2:
No hace falta que frenes, sólo decelera durante la trazada.

PUNTO 3:
Otra frenada enérgica te garantiza poder trazar casi toda la curva acelerando.

02.8 SACHSENRING (ALEMANIA)

Un circuito muy rápido, con una sucesión de curvas en su primer tramo que puedes superar con sólo decelerar. Los cambios de rasante te harán tomar algunas curvas a ciegas, así que practica para conocer el trazado. Tu moto tiene que ser **veloz y girar rápido**.



PUNTO 1:
Frena antes de tomar la curva y decelera a la vez que trazas por el interior.



PUNTO 2:
En esta amplia curva (como la siguiente), puedes controlar la velocidad decelerando y sin necesidad de frenar.



PUNTO 3:
Frena con antelación y traza decelerando esta curva, la más difícil de circuito.

■ 02.9 DONINGTON PARK (GRAN BRETAÑA)

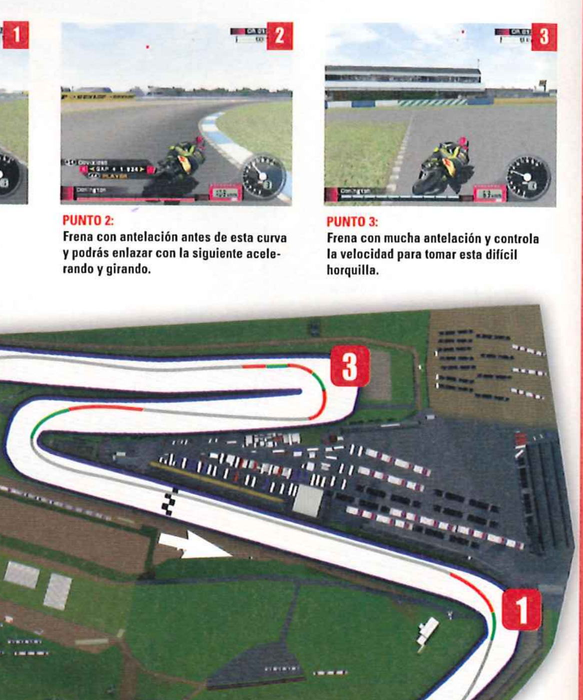
Aunque tiene tramos rápidos, Donington se caracteriza por tener algunas de las curvas más difíciles del campeonato, precisamente porque algunas las trazamos tras largas rectas. Una **buena frenada** y que tu moto gire deprisa son características importantes.



PUNTO 1:
Frena con antelación, controla la velocidad frenando y decelerando, y no aceleres hasta haber trazado la curva completa.

PUNTO 2:
Frena con antelación antes de esta curva y podrás enlazar con la siguiente acelerando y girando.

PUNTO 3:
Frena con mucha antelación y controla la velocidad para tomar esta difícil horquilla.



■ 02.10 BRNO (REPÚBLICA CHECA)

Acostúmbrate a usar el freno, porque en las curvas de Brno te será muy necesario. No tiene rectas muy largas, así que lo mejor es que **potencies la frenada y la aceleración** de tu moto.



PUNTO 1:
Para no salirte en la primera curva, frena con antelación y decelera al entrar por el exterior.

PUNTO 2:
Frena antes de la curva, y podrás enlazar con la siguiente acelerando y girando.



PUNTO 3:
Frena con mucha antelación y controla la velocidad para tomar esta difícil horquilla.

02.11 ESTORIL (PORTUGAL)

Aunque tiene un algunas frenadas importantes, la **velocidad punta** es fundamental para un circuito con una larguísima recta y varias curvas que podemos pasar a gran velocidad.



PUNTO 1:
Tras la larguísima recta, debes frenar con mucha antelación y dejarte llevar decelerando.

PUNTO 2:
Tomándola por el interior, puedes superar esta curva a toda velocidad, como si fuera una recta.

PUNTO 3:
Frena antes de entrar en la primera curva de chicane y toma la segunda curva decelerando.

02.12 MOTEGI (JAPÓN)

Un circuito equilibrado, con largas rectas pero también con curvas que te exigirán una buena frenada. Algunos giros arriesgados hacen recomendable que tu **moto sea bastante estable**.



PUNTO 1:
De entre las primeras curvas del circuito, ésta es la más difícil. Frena con antelación, entra decelerendo, y sigue reduciendo por lo menos hasta la mitad de la curva.

PUNTO 2:
Casi de sopetón, otra curva en la que debes frenar de golpe y trazar decelerando.



PUNTO 3:
En esta difícil chicane, haz el trazado entre curvas reduciendo la velocidad o tendrás problemas.

02.13 LOSAIL (QATAR)

Un trazado lleno de virajes, en el que es fundamental la conducción agresiva y las frenadas en seco. Necesitas unos **buenos frenos** y una **buena aceleración**.





PUNTO 1:
La primera curva del circuito te exigirá la frenada más larga, que debes prolongar hasta la mitad de la trazada por el interior.



PUNTO 2:
Si frenas al tomar estas dos curvas, podrás superarlas de un sólo giro.



PUNTO 3:
Sucesión de curvas que debes pasar a gran velocidad frenando en puntos concretos.

02.14 SEPANG (MALASIA)

Uno de los circuitos más complejos, con muchos puntos de frenada difíciles. Una **configuración equilibrada** de la máquina da buenos resultados, aunque tampoco viene mal ajustarla un poco para **ganar en frenada** y aceleración.



PUNTO 1:
Frena con antelación en la recta y mantén la frenada hasta casi la mitad de la curva. Y ojo al acelerar, que te espera otra curva.



PUNTO 2:
Como sales despacio de las curvas anteriores, puedes superar esta curva acelerando.



PUNTO 3:
Frena en dos tiempos para superar esta curva compuesta.

02.15 PHILIP ISLAND (USA)

Gran parte de circuito lo trazamos a toda velocidad, por lo que es conveniente una **buena velocidad punta**. El resto de los valores de tu moto, déjalos **equilibrados**.



PUNTO 1:
Para superar esta horquilla, frena con mucha antelación y hasta la mitad de la trazada.

PUNTO 2:
Si trazas correctamente, podrás superar esta curva suave sin decelerar siquiera.

PUNTO 3:
Frena al entrar en la curva y durante la trazada de la misma.

02.16 VALENCIA (ESPAÑA)

Un trazado bastante técnico, que combina momentos en los que aceleramos al máximo con importantes virajes. Una buena **aceleración** y **velocidad punta** son las claves para conseguir la victoria.

PUNTO 1:
La primera curva exige una frenada muy anticipada y que la traces decelerando.

PUNTO 2:
Frenando con antelación antes de las curvas podrás enlazarlas con un giro.

PUNTO 3:
Traza esta curva poco pronunciada por el centro de la pista y acelerando.

02.17 SUZUKA (JAPÓN)

Un circuito muy difícil, en el que igual encuentras veloces rectas, frenadas bruscas, sucesiones de curvas... Si a estas alturas ya dominas la moto, potencia la **velocidad** y la **aceleración** aunque pierdas estabilidad.

PUNTO 1:
Si trazas correctamente esta sucesión de curvas, sólo tendrás que decelerar mientras las tomas.

PUNTO 2:
Cuidado con esta horquilla: llegas rápido y debes frenar con antelación.

PUNTO 3:
Frena con antelación antes de la chicane y no empieces a acelerar hasta que hayas salido de ella.

02.18 PAUL RICARD (FRANCIA)

Este circuito combina dos largas rectas con una serie de curvas que exigen frenadas pronunciadas. La **configuración estándar** de la moto es la adecuada.

PUNTO 1:
La primera curva exige una frenada pronunciada que debes procurar prolongar hasta el final de la trazada.



PUNTO 2:
Frena con antelación y ve alternando deceleraciones y aceleraciones hasta trazar la curva en su totalidad.



PUNTO 3:
Dos curvas sucesivas en las que debes frenar con fuerza mientras trazas correctamente.

■ 02.19 TRAINING (FICTICIO)

Un circuito ficticio creado para el modo Entrenamiento. Predominan los tramos veloces, así que ajusta tu moto para conseguir una buena velocidad punta, y también una buena frenada para superar los puntos comprometidos.

PUNTO 1: Una curva complicada, que debes trazar por el interior frenando y decelerando.

PUNTO 2: En esta sucesión de curvas, frena sólo en la primera y traza las otras dos decelerando.

PUNTO 3: Frena con mucha antelación para afrontar esta chicane, acelera en el tramo medio, pero frena de nuevo para afrontar la segunda curva.

■ 03 DESAFÍOS

Los Desafíos son 125 pruebas de habilidad en el pilotaje. 81 de ellas son mini-retos (para los que ahora te daremos una serie de consejos) y el resto son objetivos que debes cumplir en otros modos de juego.
Al conseguir un Desafío recibimos un premio que, según nuestra actuación, puede ser de Oro, de Plata o de Broce.
El premio de Oro nos otorga 500 puntos para la tienda del Paddock, el de Plata 250 puntos y el de Bronce 125 puntos.
A estas puntuaciones hay que añadir las bonificaciones variables según nuestra actuación.
La forma de conseguir los diferentes trofeos varia según el tipo de desafío. Por cierto, es indiferente que corras con el estilo de conducción "Simulación" activado o desactivado.

■ 03.1 DESAFÍOS UNO CONTRA UNO (TIPO A)

Tú misión es dar una vuelta al circuito ganando al rival. La primera vez conseguirás bronce, la segunda la plata y la tercera el oro. Eso sí, tu rival trazará cada vez mejor. Estudia con detalle los trazados en la sección Circuitos.





DESAFÍO 1:
Objetivo: Vence a Max Biaggi
Circuito: Phakisa
Piloto: Valentino Rossi (YZR-M1)

Aunque en aceleración estáis muy igualados tu punta de velocidad es mayor, con lo que puedes arañar décimas en las rectas e intentar adelantar en las curvas.

1 DESAFÍO 2:
Objetivo: Vence a Valentino Rossi
Circuito: Jerez
Piloto: Sete Gibernau (RC211V)

Corres sobre mojado, así que frena con antelación. Si sales bien podrás tomar delante la primera curva. Apurando la frenada podrás adelantar en la horquilla final.

DESAFÍO 3:
Objetivo: Vence a Valentino Rossi
Circuito: Mugello
Piloto: Troy Bayliss (GP4)

Síguele de cerca al principio e intenta echarte encima de él en la curva en forma de "U" de la parte oeste del circuito. El mejor punto para adelantar es la última curva. En la recta final él acelera más, así que prepárate para taparle.

2 DESAFÍO 4:
Objetivo: Vence a A. Dovizioso
Circuito: Catalunya
Piloto: Héctor Barberá

En la larga curva de salida puedes ponerte primero y, si trazas bien, no abandonar esa posición. Además llevas una manejable 125, así que podrás tomar la mayoría de las curvas sin grandes frenadas.

3 DESAFÍO 5:
Objetivo: Vence a Max Biaggi
Circuito: Nelson Piquet
Piloto: Makoto Tamada (RC211V)

Vuelves a Moto GP y el rival corre con tu moto. Tranquilo, si trazas bien puedes adelantar a Biaggi en la primera o segunda curva y ya no abandonar el liderato.

4 DESAFÍO 6:
Objetivo: Vence a Daniel Pedrosa
Circuito: Nelson Piquet
Piloto: Manuel Poggiali (RSW)

La primera parte del circuito es más sencilla, así que aprovecha para sacarle tiempo. Acelera al máximo en la recta norte y cuando llegues a la curva frena con fuerza, traza por el interior y sal por el interior, pues te espera otra curva más hacia la derecha.

5 DESAFÍO 7:
Objetivo: Vence a Marco Melandri
Circuito: Motegi
Piloto: Shinya Nakano (ZX-RR)

Las abundantes curvas cerradas después de rectas son un buen lugar para adelantar, pero también debes procurar no lanzarte a demasiada velocidad. No te obsesiones con ponerte en cabeza pronto, tendrás muchas oportunidades antes del final de trazado.









6 DESAFÍO 8:

Objetivo: Vence a A. Dovizioso
Circuito: Losail
Piloto: Jorge Lorenzo (DERBI)

Aprovecha la ligereza de la moto de 125 para arriesgar en las curvas y apurar las trazadas. Adelantarás a tu rival en los primeros compases. Si no, el punto 3 del circuito (mira el plano) es ideal para cazarle y afrontar la última parte del circuito en primera posición.

7 DESAFÍO 9:

Objetivo: Vence a Toni Elias
Circuito: Losail
Piloto: Sebastian Porto (RSW)

Es fundamental que traces bien la primera serie de curvas y la última curva, que es muy cerrada (ya sabes, entra por el exterior, traza muy pegado al interior y sal por el exterior). Si sales de esta curva el primero, la mayor potencia de tu moto te garantizará la victoria

8 DESAFÍO 10:

Objetivo: Vence a Toni Elías
Circuito: Valencia
Piloto: Daniel Pedrosa (RS-RW)

Si arriesgas en la frenada y trazas bien, puedes adelantar en la primera curva. En general, conduce agresivamente, arriesgando en las curvas que no sean muy cerradas. La potencia de su moto es parecida a la de la tuya, así que debes marcar la diferencia en las curvas.

03.2 DESAFÍOS CONTRA EL CRONO (TIPO A)







DESAFÍO 11:

Objetivo: Tramo de Valencia
Tiempo: 26,500 (Bronce) 25,900 (Plata) 25,300 (Oro)
Moto: RC-211V

Decelera al trazar la primera curva. Luego ve acelerando pegado al lateral izquierdo y al acercarte a la curva compuesta, déjate ir un poco para entrar por el exterior, frena fuerte, toma la curva muy cerrada y sal acelerando por el exterior.

1 DESAFÍO 12:

Objetivo: Tramo de Phillip Island
Tiempo: 29,500 (B) 28 700 (P) 27 930 (O)
Moto: RC-211V

Sobre suelo mojado. Traza la primera curva por el interior y sal por el interior. A la derecha hay otra curva: trázala despacio muy pegado al interior para salir por el interior. La última curva, trázala según el método fuera-dentro-fuera.

DESAFÍO 13:

Objetivo: Tramo de Brno
Tiempo: 30,000 (B) 29 200 (P) 28 460 (O)
Moto: RC-211V

Pégate a la izquierda y frena con antelación para tomar la primera curva. No pares de girar (controlando la velocidad) hasta enlazar con la siguiente, que debes trazar por el interior y decelerando. Afronta la última curva por el interior, también decelerando al entrar.

2 DESAFÍO 14:

Objetivo: Tamo de Phillip Island
Tiempo: 36,360 (B) 35,500 (P) 34,340 (O)
Moto: RC-211V

Tras la primera gran recta, apura la frenada y entra por el exterior de la curva para trazarla por el interior, ya casi sin decelerar. Enlaza con la siguiente curva, en la que debes entrar y trazar por el interior manteniendo una aceleración media.

3 DESAFÍO 15:

Objetivo: Tramo de Motegi
Tiempo: 17,200 (B) 16,750 (P) 16,300 (O)
Moto: YZR-M1

En este corto desafío sólo te espera una curva bastante cerrada al final de una larga recta. La clave está en apurar al máximo antes de la curva y en usar la técnica fuera-dentro-fuera para superarla.

DESAFÍO 16:

Objetivo: Tramo de Brno
Tiempo: 29,700 (B) 28,390 (P) 27,800 (O)
Moto: RC212V

Tras una primera curva bastante cerrada, en la que debes aplicar la técnica fuera-dentro-fuera, te espera una corta "S". En su primera curva, entra por el exterior pero traza y sal por el interior. La segunda curva, tómala de nuevo con el método fuera-dentro-fuera y encara la recta final.

DESAFÍO 17:

Objetivo: Tramo de Motegi
Tiempo: 16,800 (B) 16,000 (P) 15,470 (O)
Moto: YZR-M1

Enlaza las dos primeras curvas trazándolas de un solo giro y saliendo por el interior de la segunda. Inmediatamente te espera una curva en sentido contrario que debes trazar despacio y muy pegado al interior, para después salir por el exterior.

4 DESAFÍO 18:

Objetivo: Tramo de Estoril
Tiempo: 35,450 (B) 34,520 (P) 33,890 (O)
Moto: RC211V

Debes tomar todas las curvas con la técnica fuera-dentro-fuera. Ten cuidado en la primera. Para trazarla cerrada hay que ir despacio. Nada más empezar, colócate a la izquierda y comienza a girar y frenar cuando alcances los 135 Km/h.

DESAFÍO 19:

Objetivo: Tramo de Estoril
Tiempo: 20,400 (B) 19,500 (P) 18.100 (O)
Moto: RC211V

Traza despacio la primera curva para salir por el interior y afrontar una angosta "S". Tienes que tomar sus dos curvas por el interior, frenando en la primera y decelerando en la segunda. Sal por el exterior para afrontar la suave curva final.

5 DESAFÍO 20:

Objetivo: Tramo de Valencia
Tiempo: 1:05,85 (B) 1:04,50 (P) 1:03 (O)
Moto: RC211V

El tramo es muy amplio, así que léete la información que necesites en la sección "Circuitos". El mayor problema es la última curva. La afrontas tras una chicane. Sal de la chicane por el exterior y controla la velocidad para seguir girando, enlazar con la curva y trazarla por el interior.





DESAFÍO 21:

Objetivo: Tramo de Estoril
Tiempo: 23,630 (B) 22,930 (P) 22,300 (O)
Moto: RC211V

Colócate a la izquierda y pisa a fondo hasta llegar a 325 Km/h, entonces frena en seco y déjate llevar por la inercia para llegar a la curva y tomarla con fuera-dentro-fuera.

6 DESAFÍO 22:

Objetivo: Tramo de Phakisa
Tiempo: 24,10 (B) , 22,75 (P), 22,00 (O)
Moto: RC211V

Frena fuerte antes de la primera curva, entra por el exterior, traza por el interior y sal por la mitad. Para afrontar la siguiente curva, frena y traza por el interior.

DESAFÍO 23:

Objetivo: Tramo de Phillip Island
Tiempo: 31,250 (B) 29,930 (P) 29,450 (O)
Moto: RC211V

Frena con bastante antelación antes de tomar la primera curva cerrada y sal por en medio de la pista, para afrontar la siguiente curva con el método fuera-dentro-fuera.

DESAFÍO 24:

Objetivo: Tramo de Nelson Piquet
Tiempo: 23,20 (B), 22,00 (P), 21,68 (O)
Moto: RC211V

Tras una curva suave, llega una "S". En la primera curva, sigue el método fuera-dentro-fuera, frenando al entrar. La segunda es larga: controla la velocidad para trazarla por el interior y salir por el exterior.





DESAFÍO 25:

Objetivo: Tramo de Motegi
Tiempo: 25,550 (B) 24,730 (P) 23,980 (O)
Moto: YZR-M1

Tras la recta te espera una chicane. Entra frenando por el exterior, traza por el interior y encara la segunda curva: debes decelerar, trazar por dentro y salir por el exterior.

7 DESAFÍO 26:

Objetivo: Tramo de Phakisa
Tiempo: 23,440 (B) 22,120 (P) 21,250 (O)
Moto: YZR-M1

Entra por el exterior de la primera curva y traza muy pegado al interior. Tienes enfrente dos suavísimas curvas: apura al máximo para casi tocar el lateral derecho de la primera y ve en línea recta.

DESAFÍO 27:

Objetivo: Tramo de Nelson Piquet
Tiempo: 38,380 (B) 37,750 (P) 36,300 (O)
Moto: GSV-R

En la recta pégate a la izquierda y, al llegar a 255 Km/h, frena y toma la curva por el interior. Mantente en el interior de la "U". Sal por el centro del asfalto y toma las dos curvas usando fuera-dentro-fuera.

8 DESAFÍO 28

Objetivo: Tramo de Losail
Tiempo: 32,440 (B) 31,250 (P) 30,580 (O)
Moto: YZR-M1

Entra y traza la primera curva por el interior y sal por el exterior. Luego, método fuera-dentro-fuera y traza la última curva por el interior.



03.3 DESAFÍOS CONTRA EL CRONO (TIPO B)

En estos desafíos también debes superar un tramo en un tiempo determinado. Pero ahora el tiempo exigido no varía, pero si consigues medalla la siguiente vez que lo intentes correrás en otra moto.

DESAFÍO 29

Objetivo: Tramo de Assen
Tiempos: 30,550
Moto: YZR-M1, RC211V, ZX-RR
Recompensa: Set de fotos 29

Traza la primera curva con el método fuera-dentro-fuera y sin frenar. Acelera hasta la primera curva seria, en mitad del recorrido, y frena. Sal por el centro y frena con decisión al acercarte a la chicane para trazar sus curvas por el interior. Traza también por dentro la última.

1 DESAFÍO 30

Objetivo: Tramo de Catalunya
Tiempo: 47,700
Motos: RC211-V, GP4 y GP3

Es un tramo muy largo, así que mira nuestra explicación de "Circuitos". La clave está en las curvas finales en forma de "S". En la primera, frena con antelación, entra por el interior, traza por el centro y sal por el interior. En la segunda, traza igual pero sal por el exterior.

DESAFÍO 31

Objetivo: Tramo de Motegi
Tiempo: 29,000
Motos: RC211-V, GP4 y GP3

En este desafío afrontas dos chicanes, cada una en un sentido. Debes trazarlas como es habitual: en la primera curva frena y entra por el exterior. Traza una recta hacia la segunda curva y decelera antes de llegar a ella. Toma la curva por el interior y sal por el exterior.



2 DESAFÍO 32

Objetivo: Tramo de Jerez
Tiempo: 56,550
Motos: YZR-M1, RC211-V, ZX-RR

Tienes que recorrer la mitad del circuito de Jerez, así que mejor mira "Circuitos". Son curvas bastante fáciles de trazar, excepto la horquilla del final, en la que debes frenar con mucha antelación y usar la técnica fuera-dentro-fuera.

DESAFÍO 33

Objetivo: Tramo de Losail
Tiempo: 24,000
Motos: RC211V, YZR-M1, GSV-R

La primera dificultad es una "U" muy ancha. Intenta enlazar las dos curvas que la componen y trazarla como una sola y por la mitad de la pista. Después te queda una curva bastante cerrada, así que frena con antelación antes de trazarla.

3 DESAFÍO 34

Objetivo: Tramo de Le Mans
Tiempo: 35,000
Motos: RC211V, GP4, GP3

Frena con antelación para tomar la primera curva de una estrecha chicane y lánzate a por la siguiente, ya acelerando. Después te espera una "S". Traza la primera curva por el interior y sal por el interior también para enlazar con la segunda, de la que debes salir por el exterior.



DESAFÍO 35:

Objetivo: Tramo de Losail
Tiempo: 32,500
Motos: YZR-M1, RC211V, GP4, GP3

La primera curva en forma de "U" tómala con el método fuera-dentro-fuera, igual que la siguiente. La curva compuesta debes trazarla por el interior y salir también por el interior.

4 DESAFÍO 36:

Objetivo: Tramo de Nelson Piquet
Tiempo: 32,100
Motos: RC211V, GP4, GP3

Colócate a la derecha y pisa a fondo. Frena sobre los 315 Km/h, entra en la curva por el exterior y traza por el interior. En la siguiente curva, que forma una "U" con la anterior, entra, traza y sal por el interior. Inmediatamente hay otra curva: usa el método fuera-dentro-fuera.

5 DESAFÍO 37:

Objetivo: Tramo de Pakisha
Tiempo: 29,350
Motos: YZR-M1, RC211V, ZX-RR

Acelera con cuidado en la curva en la que empiezas. Frena para tomar la siguiente, traza por el interior y sal por el exterior. Te esperan dos suaves curvas que debes tomar como una recta apurando por el interior. Las curvas que quedan hazlas con el método fuera-dentro-fuera.







DESAFÍO 38:

Objetivo: Tramo de Donington
Tiempo: 20,000
Motos: YZR-M1, RC211V, ZX-RR

Tras una larga recta te espera una estrecha chicane. La clave es frenar con mucha antelación, trazar la primera curva por el interior acelerando un instante y tomar la segunda por el interior decelerando.

DESAFÍO 39:

Objetivo: Tramo de Sepang
Tiempo: 31,900
Motos: RC211V, YZR-M1, GSV-R

Tras la curva del comienzo te espera una curva compuesta que debes trazar haciendo descender la velocidad con una frenada en seco. Después viene una curva normal, y finalmente otra compuesta. Entra por el interior y traza frenando o decelerando en dos tiempos.

6 DESAFÍO 40:

Objetivo: Tramo de Sachsenring
Tiempo: 39,900
Motos: RC211V, YZR-M1, GSV-R

Tras una primera curva muy cerrada de la que debes salir por dentro, te esperan una serie de curvas endiabladas que se encadenan hasta la meta. Intenta trazarlas por el interior, decelerando si hace falta.

DESAFÍO 41

Objetivo: Tramo de Phakisa
Tiempo: 32,680
Motos: YZR-M1, RC211V, MX2

Corres sobre mojado. Enlaza en un giro amplio las dos suaves curvas decelerando cuando sea necesario. En la tercera curva, más cerrada, frena con decisión, traza por el interior y sal por el exterior. La última curva trázala con el método fuera-dentro-fuera.

DESAFÍO 42

Objetivo: Tramo de Nelson Piquet
Tiempo: 23,700
Motos: GSV-R, RS3, WCM

Toma la primera curva con la técnica fuera-dentro-fuera, frenando con energía cuando entres en ella. En la segunda curva, más larga, te vale la misma técnica, frenando también al entrar y acelerando y decelerando para trazar lo más por el interior que puedas.

7 DESAFÍO 43

Objetivo: Tramo de Losail
Tiempo: 38,000
Motos: YZR-M1, RC211V, MX2

En este desafío tienes que superar tres curvas separadas entre sí por tramos rectos. Usa la técnica fuera-dentro-fuera con las tres. En la primera sólo tienes que decelerar para tomarla, pero en la segunda y, sobre todo, en la tercera, tendrás que frenar.





03.4 DESAFÍOS DE CONOS (TIPO A)

Se trata de superar un tramo en un tiempo límite, pero pasando entre parejas de conos. Según tu tiempo, lograrás un premio diferente. Junto a los Desafío de conos tipo B, son los más difíciles del juego.

1 DESAFÍO 44

Objetivo: Tramo de Brno
Tiempo: 35,350 (B) 32,870 (P) 31,230 (O)
Moto: RSR

Los primeros conos, muy juntos, te obligan a moverte en zig-zag a baja velocidad. Siempre que pases por una pareja, intenta estar ya ligeramente girado en la dirección de la siguiente. Tras la curva los conos están más separados: dale caña.

2 DESAFÍO 45

Objetivo: Tramo de Estoril
Tiempo: 30,500 (B) 29,560 (P) 28,630 (O)
Motos: RC211V

Pasa por las dos primeras parejas de conos muy despacio. Después, pasa entre los siguientes conos lo más deprisa que puedas y como mucho decelerando, excepto al tomar la segunda curva, momento en el que hay que frenar. Tomas las tres últimas parejas en línea recta.

3 DESAFÍO 46

Objetivo: Tramo de Valencia
Tiempo: 51,60 (B) 50,40 (P), 49,730 (O)
Motos: YZR-M1

Las parejas de conos de las curvas están muy pegadas al exterior, de manera que debes tomarlas muy abiertas y frenando con mucha antelación. Pasa por estas parejas despacio, no hay más remedio.





4 DESAFÍO 47

Objetivo: Tramo de Phillip Island
Tiempo. 36,600 (B), 35,450 (P), 34,57 (O)
Motos: RS-RW

Las parejas de conos están bastante separadas y el tiempo te exige que las pases muy rápido. Intenta frenar sólo en la bajada que conduce a la segunda curva. En el resto, decelera sólo si es necesario.

DESAFÍO 48

Objetivo: Tramo de Training
Tiempo: 25,25 (B), 24,10 (P), 23,68 (O)
Motos: YZR-M1

Los conos no están muy juntos y puedes pasar rápido. Ten cuidado en las curvas, en especial en la tercera: debes frenar bastante.

5 DESAFÍO 49

Objetivo: Tramo de Sepang
Tiempo: 35,35 (B), 33,99 (P), 31,43 (O)
Moto: RC211V

Pasa todos los conos de la recta sin frenar. Puedes zigzaguear, pero siempre que pases por una pareja hazlo ya girando hacia la siguiente. Al cruzar los últimos conos antes de la curva, frena con fuerza.

DESAFÍO 50

Objetivo: Tramo de Suzuka
Tiempo: 18,66 (B), 18,150 (P), 17,700 (O)
Moto: RC211V

Frena y gira a la derecha cuando pases por la segunda pareja de conos: después te espera una chicane que debes tomar muy despacio. Sólo te queda un curva ancha que puedes trazar a gran velocidad, decelerando cuando sea necesario.

6 DESAFÍO 51

Objetivo: Tramo de Motegi
Tiempo: 23,980 (B), 22,350 (P), 22,00 (O)
Moto: RC211V

Aunque es sobre suelo mojado, es fácil. La clave está en frenar con antelación antes de la curva, y tomarla muy abierta y muy despacio para pasar por la pareja de conos.

7 DESAFÍO 52

Objetivo: Tramo de Phakisa
Tiempo: 37,67 (B), 36,75 (P), 35,93 (O)
Moto: YZR-M1

Tras un primera curva que debes trazar muy por el exterior para pasar por unos conos, te esperan dos en las que los conos están en el interior. Con la primera, usa el método fuera-dentro-fuera, pero de la segunda debes salir por el interior.



DESAFÍO 53

Objetivo: Tramo de Nelson Piquet
Tiempo: 34,34 (B), 33,40 (P), 32,240 (O)
Moto: GSV-R

En la segunda curva, frena con antelación, apura la trazada por el interior y pasa por una pareja de conos. Ya en la recta, toma TODAS las parejas sin decelerar ni frenar nada de nada. Intenta pasar pegado al cono del lado por el que está la siguiente pareja y haciendo un poco de zig-zag.

8 DESAFÍO 54

Objetivo: Tramo de Losail
Tiempo: 38,350 (B), 37,00 (P), 36,350 (O)
Moto: YZR-M1

Sal de la curva por el exterior para pasar la pareja de conos que hay justo después. Traza la segunda curva por el interior. Te espera una horquilla: usa el método fuera-dentro-fuera. En la última curva, entra por el interior, traza por el exterior y sal por el interior y pasarás todos los conos.





03.5 DESAFÍOS DE CONOS (TIPO B)

Tienes que superar un tramo pasando por todas las parejas de conos y en un tiempo limitado. Ahora, para obtener cada premio, el tiempo se mantiene fijo, pero cada vez que consigas un premio la distancia entre los dos conos de cada pareja se estrechará.

DESAFÍO 55

Objetivo: Tramo de Mugello
Tiempo: 20,000 / Moto: RC211V

Frena con firmeza para trazar la primera y curva, y sal de ella por el interior. Tras superar una segunda curva con el método fuera-dentro-fuera, prepárate para una recta en la que debes cruzar todas las parejas de conos que queden sin decelerar siquiera.

DESAFÍO 56

Objetivo: Tramo de Sachsenring
Tiempo: 29,000 / Moto: RC211V

Traza toda la primera curva amplia







por el exterior hasta que pases por la cuarta pareja de conos y tengas que desviarte a la izquierda para afrontar las de la recta. En la siguiente curva, frena y toma con cuidado la pareja de conos del exterior. Después, no te excedas de velocidad.

1 DESAFÍO 57

Objetivo: Tramo de Catalunya
Tiempo: 18,230 / Moto: RC211V

Una larga recta en las que las parejas de conos te hacen "zigzaguear" constantemente. Casi no puedes dejar de pisar el acelerador; como mucho haz una breve deceleración antes de la quinta pareja de conos. La clave es entrar en cada pareja ya en dirección a la siguiente.

DESAFÍO 58

Objetivo: Tramo de Le Mans
Tiempo: 21,800 / Moto: RC211V

Frena con firmeza justo antes de pasar por la primera pareja de conos para, después, trazar cerrada una curva de la que debes salir por el interior para pasar todas las parejas de conos que la jalonan. Después te espera una recta por la que debes pasar a toda velocidad.

2 DESAFÍO 59

Objetivo: Tramo de Assen
Tiempo: 19,000 / Moto: YZR-M1

Por esta sucesión de suavísimas curvas, pisa a fondo todo el tiempo y decelera un poco justo cuando vayas a tomar la última curva, ligeramente más pronunciada y en la única en la que hay que hacer un giro perceptible.

3 DESAFÍO 60

Objetivo: Tramo de Jerez
Tiempo: 17,480 / Moto: YZR-M1

En este desafío las parejas de conos están muy juntas, formando un estrecho pasillo y dejándote muy poco margen de maniobra. Tienes que tomar las dos curvas muy despacio, especialmente la primera.

DESAFÍO 61

Objetivo: Tramo de Donington
Tiempo: 34,250 / Moto: RS-RW

Tras la recta, te espera una cerrada horquilla: frena con firmeza y trázala despacio con el método fuera-dentro-fuera. En la siguiente horquilla tienes que entrar, como es habitual, por el exterior, pero los conos te obligan a trazarla también por el exterior y a salir por el interior.

4 DESAFÍO 62

Objetivo: Tramo de Paul Ricard
Tiempo: 26,820 / Moto: RC211V

Ahora, sobre suelo mojado. Frena en seco antes de llegar a la cuarta pareja de conos, toma la curva por el interior y sal por el exterior. Las siguientes parejas de conos son fáciles, pero ten cuidado para no pisar fuera de la pista. En la recta final, muévete con suavidad.

5 DESAFÍO 63:

Objetivo: Tramo de Phakisa
Tiempo: 37,080 / Moto: RSW

Un desafío bastante asequible. La primera parte del trazado puedes hacerla sin frenar, sólo decelerando. En la tercera curva, debes frenar y tomarla con el método fuera-dentro-fuera. En la curva final, traza y sal por el interior para afrontar los siguientes conos.

DESAFÍO 64:

Objetivo: Tramo de Nelson Piquet
Tiempo: 40,000 / Moto: GSV-R

En la primera curva siguen la trazada natural, así que síguela tú también y sal por el interior. En la siguiente curva tienes que ajustarte un poco más a las parejas de conos. Pero la más peligrosa es la curva final: frena con antelación y tómala despacio.

6 DESAFÍO 65

Objetivo: Tramo de Losail
Tiempo: 54,480 / Moto: RC211V

Volvemos al asfalto mojado. Te encuentras ante una gran "S". La primera curva trázala a media velocidad, pero en la segunda frena con firmeza y traza despacio. Toma las dos curvas que quedan con prudencia y no tendrás problemas.







03.6 DESAFÍOS DE SUPERVIVENCIA

Tu objetivo en vencer al rival en una vuelta. Si él gana, el desafío acabará. Pero si ganas tú, tu rival cambiará por otro cuando cruce la meta, sin pausa alguna y quedando intacta la ventaja que le lleves. Si vences a dos rivales, consigues Bronce; si vences a cuatro, Plata; y si vences a seis, el ansiado trofeo de Oro. Nuestro consejo es que mires con cuidado la sección "Circuitos" para conocer el trazado a fondo. Junto al número del desafío te indicamos el circuito donde se corre.

- **DESAFÍO 66:** Pakhisa
Cilin.: Moto GP / Moto: YZR-M1
- **DESAFÍO 67:** Pakhisa
Cilindrada: 250 cc / Moto: RS-RW
- **DESAFÍO 68:** Pakhisa
Cilindrada: 125 cc / Moto: SRS
- **DESAFÍO 69:** Nelson Piquet
Cil.: Moto GP / Moto: RC211V
- **DESAFÍO 70:** Nelson Piquet
Cilindrada: 250 cc / Moto: RS-RW
- **DESAFÍO 71:** Nelson Piquet
Cilindrada: 125 cc / Moto: RSW
- **DESAFÍO 72:** Losail
Cilindrada: 500 cc / Moto: RC211V
- **DESAFÍO 73:** Losail
Cilindrada: 250 cc / Moto: RSW
- **DESAFÍO 74:** Losail
Cilindrada: 125 cc / Moto: DERBI
- **1 DESAFÍO 75:** Training
Cilind.: Moto GP / Moto: YZR-M1



03.7 DESAFÍOS DE FRENADA

En estos desafíos debes acelerar en una recta y parar completamente en la zona delimitada en un tiempo límite. Cada vez que consigas un premio, la zona de parada será un poco más pequeña.

DESAFÍO 76
Objetivo: Zona de Mugello
Tiempo: 20,700 / Moto: RC211V
Aunque el tramo tienes ligeras ondulaciones, puedes acelera a fondo controlando ligeramente la dirección. Frena en seco cuando lleves 15 segundos en carrera y conseguirás los trofeos de Bronce y Plata. Para el de Oro, frena cuando lleves 15,5 segundos en carrera.

1 DESAFÍO 77
Objetivo: Zona señalizada de Estoril
Tiempo: 21,700 / Moto: RSW
El tramo es completamente recto. Pisa a fondo y frena cuando lleves 16 segundos en carrera para conseguir los trofeos de Bronce y Plata. Para el de Oro, frena a los 16,5.



2 DESAFÍO 78
Objetivo: Zona señalizada en Estoril
Tiempo: 26,170 / Moto: RSR
Corres con una 125 cc. Ya sabes, acelera al máximo. Para conseguir el Bronce, frena cuando lleves 20 segundos de carrera, y para la Plata y el Oro, cuando lleves 20,5.



03.8 DESAFÍOS UNO CONTRA UNO (TIPO B)

Tu objetivo es superar a tu rival en tramos concretos.

1 DESAFÍO 79
Objetivo: Vence a Max Biaggi
Circuito: Estoril / Moto: RC211V
Tras la larga recta, ponte por delante en la primera curva. La clave es frenar cuando lleves unos 12,5 segundos acelerando sin parar. Después, toma la curva con el método fuera-dentro-fuera, el mismo que debes usar en la segunda.

DESAFÍO 80
Objetivo: Vence a Hiroshi Aoyama
Circuito: Losail / Moto: RS-RW
Es clave tomar bien la primera curva. Acelera hasta que lleves 17 segundo en carrera, frena en seco y traza la curva con el método fuera-dentro-fuera, el mismo que debes utilizar con la segunda curva. La última tómala sin decelerar siquiera.



2 DESAFÍO 81
Objetivo: Vence a Héctor Barberá
Circuito: Catalunya / Moto: RSW
Acelera al tope en la recta unos 21 segundos, frena y traza la primera curva. Debes ponerte delante en esta curva y cerrarle si acelera.



03.9 DESAFÍOS EN OTROS MODOS DE JUEGO

Los desafíos del 82 al 125 te retan a lograr determinados éxitos en los otros modos de juego. A continuación, te detallamos estas condiciones y cómo conseguir los premios.

1 DEL 82 AL 100 (ARCADE):
Gana las carreras indicadas en el Modo Arcade. Si ganas en una cilindrada conseguirás el Bronce, en dos la Plata y en las las tres el Oro.

DEL 101 AL 119 (CONTRARRELOJ):
Cada desafío te reta a conseguir marcas en las tres cilindradas en un circuito concreto. Si lo logras en una cilindrada, ganas el Bronce, en dos, el de Plata, y si consigues las marcas de las tres, el de Oro.

2 DEL 120 AL 123 (TEMPORADA):
Los desafíos del 120 al 122 te piden que ganes los campeonatos de 125 cc, 250 cc y Moto GP. El 123 te pide que ganes los tres campeonatos.

DESAFÍO 124 (ENTRENAMIENTO):
Completa todas las pruebas del Entrenamiento. Si las completas con marca mínima de Plata, lograrás el trofeo de Plata. Si las completas todas en Oro, lograrás el de Oro.

DESAFÍO 125:
Supera todos los desafíos. Si los completas con marca mínima de Plata, lograrás Plata. Si las completas en Oro, lograrás el Oro.





04 LA TIENDA DEL PADDOK

Los numerosos extras ocultos de *Moto GP 4* se desbloquean consiguiendo determinados objetivos, pero después hay que comprarlos en el Paddock 1, gastando los puntos que ganamos en las carreras. Aquí tiene la lista de contenidos, y ten en cuenta que da igual el metal con el que obtengas los desafíos: Oro, Plata o Bronce, los contenidos se desbloquean igual.

4.2 PILOTOS LEGENDARIOS:
- **Kevin Schwantz (5000 ptos):** Gana el Mundial en las 3 categorías.
- **Wayne Rainey (5000 puntos):** Gana el Mundial en las 3 categorías.
- **Mick Doohan 2 (5000 ptos):** Gana el Mundial en las 3 categorías.
- **Wayne Gadner (5000 puntos):** Gana el Mundial en las 3 categorías.
- **Daijiro Kato con Honda Telefónica (5000 puntos):** Gana el Mundial en las tres categorías.
- **Daijiro Kato con Honda Gresini RCV11V (5000 puntos):** Gana el Mundial en cualquier categoría.
- **Daijiro Kato con Honda Gresini NSR 500 (5000 puntos):** Gana el Mundial en cualquier categoría.

CIRCUITOS:
- **Suzuka 2002 (1000 puntos):** Gana el campeonato en cualquiera de sus categorías
- **Paul Ricard 1998 (1000 puntos):** Gana el campeonato en cualquiera de sus categorías.
- **Training (1000 ptos):** Supera los Entrenamientos "Básicos" y "Aplicación".

OTROS EXTRAS:
- **Competición de Leyendas en el Modo Arcade:** gane el Mundial en sus tres categorías.
- **Películas extra 1 a 7 (500 ptos cada una):** Desafíos del 65 al 72.
- **Sets de fotos del 1 al 100 (300 puntos cada uno):** Supera los desafíos del 1 al 100.
- **Set de fondos de pantalla del 1 al 21 (300 puntos cada uno):** Supera los desafíos del 101 al 121.
- **Set de fondos de pantalla 22 y 23 (300 puntos cada uno):** Gana el Mundial en las tres categorías.
- **Final 125 cc (gratuito):** Gana el campeonato de 125 cc en el modo Temporada.
- **Final 250 cc (gratuito):** Gana el campeonato de 250 cc en el modo Temporada.
- **Final 500 cc (gratuito):** Gana el campeonato de 500 cc en el modo Temporada.
- **Final de las tres categorías (Gratuito):** Gana los tres campeonatos.
- **Coche de seguridad 3 (gratuito, puedes jugar con él en el modo Contrarreloj):** Gana el campeonato en cualquiera de sus categorías.







Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con Play2Manía Nº 78